# PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

# Actividad 1

La programación es muy amplia existen muchas formas de programar y cada programador tiene su propio estilo. En la programación orientación a objetos o POO que ya no es lineal con en C++ ahora cada elemento de un sistema o programa se llama objetos en donde están separados pero también se comunican entre ellos.

Los objetos tienen sus propios datos o también llamados atributos y su propia funcionalidad también llamado métodos.

La clase es una plantilla o molde tiene una estructura básica de los objetos tiene atributos que son los datos y métodos que es su funcionalidad, y que partir de ella podemos crear nuevos objetos esto se llama INSTANCIAR. El objeto creado a partir de la clase se le llama instancia.